

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Model *Problem Based Learning***

###### **a. Pengertian Model *Problem Based Learning***

Model pembelajaran adalah petunjuk bagi pendidik dalam merencanakan pembelajaran di kelas, dimulai dari mempersiapkan perangkat pembelajaran, media dan alat bantu, sampai alat evaluasi yang mengarah pada upaya pencapaian tujuan pelajaran (Mirdad, 2020, hlm. 15). Salah satu jenis dari model pembelajaran yaitu model *Problem Based Learning*. Model *Problem Based Learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan cara menghadapkan para peserta didik dengan berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupan nyata dan peserta didik mencoba memecahkan masalah tersebut. Sejalan dengan itu, menurut Irawan et al., (2024, hlm. 350) model *Problem Based Learning* adalah salah satu model yang menjadikan masalah yang terjadi di lingkungan sekitar sebagai konteks atau konten bagi peserta didik dalam belajar berpikir kritis dan melatih keterampilan pemecahan masalah serta memperoleh pemahaman dalam suatu pembelajaran. Dapat menjadi salah satu pilihan model pembelajaran yang efektif digunakan. Bisa dikatakan Model *Problem Based Learning* adalah suatu pembelajaran yang disusun dan digunakan untuk merangsang peserta didik dalam meningkatkan daya nalar serta menggunakan pengetahuannya ketika diberi permasalahan (Kusuma, 2021, hlm. 1463). Sehingga sangat penting untuk memastikan bahwa peserta didik memiliki kemampuan yang cukup untuk menghadapi permasalahan yang diberikan.

Hal ini juga ditegaskan oleh Hamdani et al. (2021, hlm. 756) menyatakan sebagai model pembelajaran yang membuka peserta didik pada permasalahan nyata untuk memulai belajar melatih peserta didik berpikir kritis, sistematis, analitis, menambah informasi berharga dan kemampuan untuk menyelesaikan hidup mereka untuk saat ini dan nanti. Teori tersebut memiliki kesamaan dengan teori menurut Nahdi (Dwi Kurino, 2020, hlm. 152) yang mengemukakan model pembelajaran berbasis masalah dapat menstimulasi kemampuan peserta didik untuk berpikir

kreatif, analitis, sistematis, dan logis dalam menemukan alternatif pemecahan masalah melalui eksplorasi data secara empiris dalam rangka menumbuhkan sikap ilmiah. Begitupun Widiasworo (dalam Ardianti, 2021, hlm. 28) berpendapat bahwa model pembelajaran berbasis masalah merupakan proses belajar mengajar yang menyuguhkan masalah kontekstual sehingga peserta didik terangsang untuk belajar.

Berdasarkan pendapat ahli, maka dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan berfokus pada pemecahan masalah nyata. Dalam model pembelajaran ini, peserta didik dihadapkan pada berbagai masalah yang harus dipecahkan. Melalui model ini, peserta didik juga dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan mengambil keputusan. Model *Problem Based Learning* dapat membantu peserta didik mempersiapkan diri untuk menghadapi tantangan nyata dalam kehidupan sehari-hari.

#### **b. Karakteristik Model *Problem Based Learning***

Karakteristik yaitu sifat atau ciri khas yang membedakan sesuatu dari yang lain. Karakteristik dari model *Problem Based Learning* menurut Ratna et al., (2021, hlm. 2027) yaitu: (1) pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan difasilitasi oleh guru; (2) terdapat penggalian, penyelidikan dan penyelesaian masalah yang otentik; (3) terkait dengan berbagai disiplin ilmu; (4) adanya hasil atau karya dari pembelajaran; (5) terjadi kerjasama antar peserta didik. Model *Problem Based Learning* memiliki ciri khas yang proses pembelajarannya penyelesaian masalah. Sejalan dengan karakteristik menurut Rusman (Yuniarsi & Sapri, 2022, hlm. 126) menyatakan karakteristik model *Problem Based Learning* sebagai berikut:

- 1) Permasalahan menjadi titik awal dalam belajar.
- 2) Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada didunia nyata yang tidak terstruktur.
- 3) Pemasalahan membutuhkan perspektif ganda.
- 4) Permasalahan menantang pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik, sikap, dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar.

Permasalahan menjadi titik awal dalam belajar dan permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada di dunia nyata yang tidak terstruktur. Begitupun

menurut (Supriyantoko et al., 2022, hlm. 10) model *Problem Based Learning* memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran dimulai dengan pemberian masalah yang berhubungan dengan kehidupan nyata.
- 2) Masalah dipilih sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 3) Peserta didik menyelesaikan masalah dengan penyelidikan autentik.
- 4) Secara bersama-sama dalam kelompok kecil, peserta didik mencari solusi untuk memecahkan masalah yang diberikan.
- 5) Guru bertindak sebagai tutor dan fasilitator.
- 6) Peserta didik bertanggung jawab dalam memperoleh pengetahuan dan informasi yang bervariasi, tidak dari satu sumber saja.
- 7) Peserta didik mempresentasikan hasil penyelesaian masalah dalam bentuk produk tertentu.

Guru berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran yang dimana peserta didik harus memperoleh pengetahuan dan informasi dari berbagai sumber. Berdasarkan pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa Model *Problem Based Learning* memiliki karakteristik seperti: (1) pembelajaran yang berpusat pada peserta didik; (2) penggalan, penyelidikan, dan penyelesaian masalah; (3) kerjasama dan kolaborasi; (4) guru sebagai tutor dan fasilitator; dan (5) presentasi hasil.

### **c. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning***

Model *Problem Based Learning* memiliki 5 langkah dalam proses pembelajaran. Dimana dapat di laksanakan dengan langkah-langkah model *Problem Based Learning* sebagai berikut (Hamdani et al., 2021, hlm. 757): (1) Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah; (2) Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar; (3) Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok; (4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya; (5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Kelima langkah tersebut sejalan dengan pendapat menurut Farhani et al. (2022, hlm. 6170) langkah model *Problem Based Learning* sebagai berikut:

- 1) Mengorganisasikan peserta didik terhadap masalah
- 2) Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar

- 3) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok
- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi terhadap proses pemecahan masalah

Dengan melakukan langkah-langkah tersebut, diharapkan peserta didik dapat memecahkan masalah dengan efektif dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Begitupun menurut Arini & Sukriono, (2024, hlm. 249) implementasi dalam penggunaan Model *Problem Based Learning* sebagai berikut: (1) Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah; (2) Mengorganisasi peserta didik untuk memulai proses pembelajaran; (3) Membimbing peserta didik dalam melakukan penyelidikan, baik secara individu maupun kelompok; (4) Memberikan bantuan dalam mengembangkan dan menyajikan hasil penelitian; (5) Melakukan evaluasi dan analisis terhadap proses penyelesaian permasalahan. Langkah-langkah ini dapat membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah dan belajar secara efektif. Adapun tahapan dalam penggunaan Model *Problem Based Learning* (Woro Sari & Aditia Rigianti, 2023) sebagai berikut:

- 1) Orientasi guru pada peserta didik dengan menjelaskan tujuan dan mempersiapkan fasilitas penunjang serta memberikan motivasi untuk peserta didik agar aktif dalam pemecahan masalah dari metode yang diberikan.
- 2) Guru membantu peserta didik untuk mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan metode belajar berbasis masalah.
- 3) Guru membantu peserta didik dengan mengumpulkan informasi guna untuk mendapatkan solusi dari eksperimen yang diberikan.
- 4) Guru membantu peserta didik menyiapkan hasil laporan atau karyanya dengan foto, dokumen laporan, atau video.
- 5) Tahap akhir guru membantu menilai dan mengevaluasi hasil kerja peserta didik.

Tahapun tersebut, guru dapat membantu peserta didik dalam memotivasi peserta didik agar aktif dalam memecahkan masalah, dan membimbing peserta didik dalam menyiapkan hasil karya. Begitupun Ibrahim dan Nur (dalam Dwi Kurino, 2020, hlm. 153) mengemukakan bahwa langkah-langkah pembelajaran berbasis masalah sebagai berikut:

- 1) Orientasi peserta didik pada masalah  
Menjelaskan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan, dan memotivasi peserta didik terlibat pada aktivitas pemecahan masalah.
- 2) Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar  
Membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
- 3) Membimbing pengalaman individual / kelompok  
Mendorong peserta didik untuk mengumpul informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya  
Membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, dan membantu mereka untuk berbagai tugas dengan temannya.
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah  
Membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan.  
Mengimplementasikan model *Problem Based Learning*, terdapat lima langkah penting yang harus dilakukan untuk membantu peserta didik dalam memecahkan masalah dan mengembangkan kemampuannya. Berdasarkan pendapat ahli, maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dari model *Problem Based Learning* adalah mengorientasikan peserta didik, mengorganisasikan peserta didik, membimbing penyelidikan, mengembangkan hasil karya, dan menganalisis beserta evaluasi.

#### **d. Kelebihan Model *Problem Based Learning***

Model pembelajaran memiliki kelebihan, sebagaimana model *Problem Based Learning* juga memiliki kelebihan yang dikemukakan oleh (Harmaen et al., 2024, hlm. 301) yaitu pengoperasian model *Problem Based Learning* yang diaplikasikan dalam pembelajaran cukup bagus untuk penguasaan materi bagi peserta didik, pengembangan proses belajar lebih efektif, meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pemahaman pembelajaran matematika. Suatu kelebihan menjadi hal yang melibatkan peserta didik dalam proses pemecahan masalah, dan meningkatkan

motivasi belajar dan membuat pembelajaran lebih menarik. Supriyanto et al., (2022, hlm. 43) menyatakan bahwa Model *Problem Based Learning* diterapkan dalam pembelajaran memberikan banyak kelebihan, diantaranya yaitu permasalahan disajikan pada awal pembelajaran, kemudian peserta didik memperdalam pengetahuannya tentang apa yang telah diketahui dan yang perlu diketahui untuk memecahkan masalah, masalah yang disajikan sebagai fokus pembelajaran diselesaikan melalui kerja kelompok sehingga menambah pengalaman peserta didik dalam hal kerjasama dan berinteraksi dalam kelompok. Pembelajaran dalam model ini membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam memecahkan masalah.

Yulianti & Gunawan, (2019, hlm. 402) menyatakan kelebihan dari Model *Problem Based Learning* sebagai berikut:

- 1) Pemecahan masalah dalam *Problem Based Learning* cukup bagus untuk memahami isi pelajaran.
- 2) Pemecahan masalah berlangsung selama proses pembelajaran menantang kemampuan peserta didik serta memberikan kepuasan kepada peserta didik.
- 3) *Problem Based Learning* dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran.
- 4) Membantu proses transfer peserta didik untuk memahami masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Membantu peserta didik mengembangkan pengetahuannya dan membantu siswa untuk bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri.
- 6) Membantu peserta didik dalam memahami hakekat belajar sebagai cara berfikir bukan hanya sekedar mengerti pembelajaran oleh guru berdasarkan buku teks.
- 7) *Problem Based Learning* menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan disukai peserta didik.
- 8) Memungkinkan aplikasi dalam dunia nyata.
- 9) Merangsang peserta didik dalam belajar secara kontinu.

Mengimplementasikan model *Problem Based Learning*, proses pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Model ini tidak hanya membantu peserta didik memahami isi pelajaran, tetapi juga meningkatkan aktivitas pembelajaran, memfasilitasi transfer pengetahuan ke kehidupan sehari-hari, dan mengembangkan tanggung jawab peserta didik atas pembelajarannya sendiri.

Adapun kelebihan lain dari Model *Problem Based Learning* (Ermawati et al., 2023, hlm. 8) sebagai berikut:

- 1) Peserta didik terdorong untuk berpartisipasi secara aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Pembelajaran menjadi bermakna karena menyajikan permasalahan autentik.
- 3) Peserta didik mampu mengintegrasikan pengetahuan yang didapat secara multidimensi.
- 4) Peserta didik memiliki kemampuan memecahkan permasalahan.
- 5) Peserta didik terlatih untuk berpikir kritis atau berpikir tingkat tinggi.
- 6) Peserta didik terdorong untuk mengembangkan kemampuan interpersonal dalam pekerjaan tim.

Proses pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan bermakna, peserta didik terdorong untuk berpartisipasi secara aktif, mengintegrasikan pengetahuan, dan mengembangkan kemampuan memecahkan permasalahan dan berpikir kritis. Sejalan dengan pendapat Sanjaya (dalam Hermansyah, 2020, hlm. 2259) mengemukakan kelebihan dari model *Problem Based Learning* sebagai berikut:

- 1) Menantang kemampuan peserta didik serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi Peserta didik.
- 2) Meningkatkan motivasi dan aktivitas pembelajaran peserta didik.
- 3) Membantu peserta didik dalam mentransfer pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan.
- 4) Mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
- 5) Memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.
- 6) Mengembangkan minat peserta didik untuk secara terus menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.
- 7) Memudahkan peserta didik dalam menguasai konsep-konsep yang dipelajari guna memecahkan masalah dunia nyata.

Model *Problem Based Learning* dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengembangkan

kemampuan peserta didik. Berdasarkan pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* memiliki kelebihan yaitu: (1) Meningkatkan pemahaman; (2) Meningkatkan aktivitas pembelajaran; (3) Meningkatkan kerja sama; (4) Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah; (5) Meningkatkan minat belajar; (6) Meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi; (7) Meningkatkan kemampuan mengaplikasikan pengetahuan.

**e. Kelemahan Model *Problem Based Learning***

Meskipun Model *Problem Based Learning* memiliki beberapa kelebihan, namun juga memiliki beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan. Model *Problem Based Learning* juga memiliki beberapa kelemahan yaitu peserta didik merasa ragu untuk mencoba permasalahan matematika, memerlukan waktu yang cukup lama untuk memecahkan sebuah permasalahan yang diberikan oleh pendidik (Harmaen et al., 2024, hlm. 301). Peserta didik merasa ragu dan memerlukan waktu yang cukup lama untuk memecahkan sebuah permasalahan, oleh karena itu perlu dilakukan penyesuaian dan pengembangan pembelajaran untuk mengatasi kelemahan tersebut dan meningkatkan efektivitas model pembelajaran. Sedangkan kelemahan dari Model *Problem Based Learning* menurut Yulianti & Gunawan, (2019, hlm. 402) sebagai berikut:

- 1) Apabila peserta didik mengalami kegagalan atau kurang percaya diri dengan minat yang rendah maka peserta didik enggan untuk mencoba lagi.
- 2) *Problem Based Learning* membutuhkan waktu yang cukup untuk persiapan.
- 3) Pemahaman yang kurang tentang mengapa masalah-masalah yang di pecahkan maka peserta didik kurang termotivasi.

Terdapat beberapa tantangan yang perlu diatasi yang perlu dilakukan strategi yang tepat untuk mengatasi tantangan tersebut dan meningkatkan efektivitas Model *Problem Based Learning*. Model *Problem Based Learning* memiliki kelemahan lain (Lahagu et al., 2023, hlm. 1486) sebagai berikut: (1) tidak semua materi pembelajaran dapat menerapkan model ini; (2) memiliki waktu yang dibutuhkan dalam menyelesaikan materi pembelajaran, tergolong cukup lama dan tidak sebentar; (3) bagi peserta didik yang belum terbiasa melakukan analisis suatu permasalahan, karena tidak semua memiliki keinginan untuk mengerjakan; (4) guru akan kesulitan untuk mengondisikan pemberian tugas, jika jumlah peserta didik

yang ada dalam kelas terlalu banyak. Oleh karena itu, perlu dilakukan penyesuaian dan pengembangan strategi pembelajaran untuk mengatasi keterbatasan tersebut dan meningkatkan efektivitas model *Problem Based Learning*. Menurut Junaidi, (2020, hlm. 32) kelemahan model *Problem Based Learning* sebagai berikut:

- 1) Menentukan masalah yang tingkat kesulitannya dengan tingkah berpikir peserta didik, serta pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki oleh peserta didik memerlukan keterampilan dan kemampuan guru.
- 2) Pembelajaran berbasis masalah membutuhkan waktu yang cukup lama.
- 3) Mengubah kebiasaan peserta didik dari belajar dengan mendengarkan dan menerima informasi dari guru menjadi belajar dengan banyak berpikir untuk memecahkan masalah merupakan kesulitan tersendiri bagi peserta didik.

Model pembelajaran ini mengharuskan peserta didik dari belajar pasif menjadi belajar aktif dengan berpikir kritis untuk memecahkan masalah, juga perlu dilakukan persiapan dan pengembangan strategi yang matang untuk mengatasi tantangan tersebut. Sanjaya (dalam Hermansyah, 2020, hlm. 2260) mengemukakan kelemahan dari model *Problem Based Learning* sebagai berikut:

- 1) Manakala peserta didik tidak memiliki minat atau tidak memiliki kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.
- 2) Keberhasilan strategi pembelajaran melalui *Problem Based Learning* membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.
- 3) Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

Perlu dilakukan strategi yang tepat untuk mengatasi tantangan tersebut dan meningkatkan efektivitas model *Problem Based Learning*, sehingga peserta didik dapat belajar dengan lebih efektif dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Berdasarkan pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* memiliki kelemahan yaitu: (1) Kesulitan dalam mencoba; (2) Waktu yang diperlukan cukup lama; (3) Keterbatasan materi; (4) Kesulitan dalam mengkondisikan; (5) Keterampilan guru; (6) Perubahan kebiasaan.

## 2. Media *Canva*

### a. Pengertian Media *Canva*

*Canva* menjadi salah satu aplikasi yang editor yang bisa dimanfaatkan untuk menghasilkan media pembelajaran. Menurut Syahrir et al., (2023, hlm. 735) *Canva* adalah sebuah platform berbasis web yang menyediakan berbagai opsi penyuntingan untuk membantu penggunanya membuat berbagai jenis desain konten visual seperti poster, pamphlet, infografis, spanduk, kartu undangan, presentasi, feed Instagram, sampul, dan lainnya. Opsi penyuntingan sehingga memudahkan penggunaannya dalam menciptakan konten visual yang menarik dan profesional. Adapun menurut Wiyanah et al., (2022, hlm. 3705) *Canva* merupakan layanan untuk membuat konten pembelajaran seperti infografis, poster, banner, presentasi yang sangat membantu dalam proses kegiatan pembelajaran. Alat pembuatan konten pembelajaran yang efektif sehingga membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

*Canva* adalah aplikasi yang berbasis teknologi, *Canva* mempersiapkan ruang belajar untuk setiap pendidik dalam mewujudkan suatu tujuan pembelajaran. Media yang mempersiapkan lebih banyak template yang beragam untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran. *Canva* adalah salah satu tipe media video yang dipakai oleh para peneliti yang memadukan komponen visual dan auditori untuk pembelajaran (Dharma Santi et al., 2023). Membantu pendidik dalam membuat media pembelajaran berbentuk audio visual yang akan disampaikan kepada peserta didik. Pelangi et al. (2020, hlm. 81) mengatakan bahwa *Canva* adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamphlet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi *Canva*. Menjadi template yang dapat memudahkan pengguna yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan. Rahmayanti (dalam Putri, 2022, hlm. 316) mengatakan bahwa dengan memakai media pembelajaran *Canva*, peserta didik dapat lebih fokus memperhatikan pembelajaran sebab tampilannya yang lebih menarik.

*Canva* menjadi media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran secara berlangsung. Berdasarkan pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa media *Canva* adalah sebuah platform berbasis web yang

menyediakan berbagai opsi penyuntingan untuk membantu penggunanya membuat berbagai jenis desain konten visual. *Canva* yang dimanfaatkan sebagai aplikasi editor untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

#### **b. Langkah-langkah Penggunaan Media *Canva***

Penggunaan media *Canva* terdapat langkah yang disesuaikan dengan kebutuhan. Terdapat langkah-langkah penggunaan media *Canva* yaitu: (1) membuat akun *Canva*; (2) membuat desain; (3) memilih background; (4) mengedit background; (5) mengunduh atau membagikan desain (Wikarya et al., 2022, hlm. 92). Langkah tersebut digunakan untuk bagi pemula yang belum memiliki akun *Canva*. Adapun menurut Resmini et al., (Hiasa, 2023, hlm. 178) langkah-langkah menggunakan *Canva* yaitu: (1) Sign-in ke *Canva* dengan login di web; (2) pilih kebutuhan; (3) pilih template; (4) gunakan fitur-fitur *Canva*; dan (5) menyimpan hasil. Penggunaan media *Canva* dapat disesuaikan dengan kebutuhan templat mana yang akan digunakan atau juga membuat desain sendiri. Menurut Tri Wulandari & Adam Mudinillah, (2022, hlm. 112) berikut cara menggunakan aplikasi *Canva*:

- 1) Mendownload aplikasi *Canva* melalui playstore untuk pengguna gawai atau membuka *Canva* melalui website untuk pengguna laptop.
- 2) Membuat akun *Canva*, pembuatan akun dapat dilakukan menggunakan akun google atau gmail.
- 3) Membuat desain melalui *Canva*, pembuatan desain disesuaikan dengan kebutuhan, dengan bantuan template guru dapat menggunakan *Canva* dengan mudah serta dapat mengubah elemen, font, atau gambar sesuai dengan kebutuhan. Serta terdapat beragam fitur yang mudah diaplikasikan dengan tampilan sederhana sehingga tidak menyulitkan pengguna.
- 4) Menyimpan hasil desain dari *Canva*, setelah desain selesai, langkah terakhir yakni menyimpan desain yang telah dibuat. Dengan cara mengklik tanda berbentuk panah ke bawah di pojok kanan atas dan desain akan tersimpan di galeri ataupun file penyimpanan.

Pengunduhan hasil karya dari *Canva* banyak bentuk file yang diinginkan seperti jpg, jpn, doc, pdf, dan lainnya. Berdasarkan pendapat ahli, dapat disimpulkan penggunaan media *Canva* memerlukan beberapa langkah yang sistematis dan mudah diikuti. Langkah-langkah tersebut meliputi membuat akun *Canva*, memilih template atau membuat desain sendiri, mengedit dan

mengustomisasi desain, serta menyimpan hasil desain. Dengan demikian, penggunaan dapat dengan mudah menggunakan *Canva* untuk menciptakan berbagai jenis konten visual yang menarik dan professional. Selain itu, *Canva* juga menyediakan berbagai fitur yang mudah digunakan dan tampilan yang sederhana, sehingga memudahkan pengguna dalam menciptakan konten visual yang sesuai dengan kebutuhan.

**c. Kelebihan Media *Canva***

Media pasti memiliki kelebihan, *Canva* memiliki beberapa kelebihan (Syahrir et al., 2023, hlm. 740), yaitu: (1) tersedia dalam versi aplikasi dan web; (2) fungsi yang sangat lengkap untuk video, foto, *PowerPoint* dan dokumen; (3) alat yang sangat lengkap, termasuk templat, font, dan lainnya; (4) fitur yang sangat lengkap untuk mengedit dan membuat desain; (5) penggunaannya sangat sederhana dibandingkan aplikasi atau platform lain; (6) hasil dapat diunduh dalam berbagai format seperti JPG, PDF dan lain-lain; (7) secara otomatis dapat menyimpan hasil desain. *Canva* merupakan platform desain yang cukup lengkap dan mudah digunakan, yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Adapun kelebihan dari media *Canva* menurut Putri (2022, hlm. 317) sebagai berikut:

- 1) Mempunyai beragam desain grafis, animasi, template, serta lembaran-lembaran yang menarik.
- 2) Mampu menyesuaikan waktu dalam mendesain media pembelajaran yang efektif.
- 3) Dalam mendesain media pembelajaran bisa dilakukan kapan saja, dan bisa dilakukan dengan memakai handphone ataupun laptop.
- 4) Aplikasi *Canva* mudah untuk dicapai oleh pendidik dan peserta didik.
- 5) Menggunakan aplikasi *Canva* tersebut, membuat seorang pendidik yang kreatif dan inovatif.

Apabila kita sering membutuhkan desain untuk membuat konten sesuatu, *Canva* dapat membantu. Dapat membuat desain sendiri maupun menggunakan template yang telah disediakan oleh *Canva*. Dapat disimpulkan *Canva* menjadi platform desain yang lengkap dan mudah digunakan, yang menawarkan berbagai kelebihan seperti ketersediaan dalam versi aplikasi dan web, fungsi yang lengkap, alat desain yang lengkap, fitur editing yang lengkap, hasil yang dapat diunduh

dalam berbagai format, dan kemampuan menyimpain hasil desain secara otomatis. Selain itu, *Canva* juga menawarkan berbagai desain grafis, animasi, template, dan lembaran-lembaran yang menarik, serta memungkinkan pengguna untuk mendesain media pembelajaran yang efektif dan efisien. Dengan demikian *Canva* menjadi alat yang sangat berguna bagi pendidik dan peserta didik dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

#### **d. Kelemahan Media *Canva***

Media *Canva* memiliki Kelemahan *Canva* menunjukkan bahwa tidak semua platform desain sempurna untuk digunakan. Menurut Syahrir1 et al., (2023, hlm. 740) beberapa kelemahannya adalah: (1) harus online atau menggunakan koneksi internet; (2) terkadang memerlukan koneksi internet yang stabil untuk membuka aplikasi atau situs web *Canva*; (3) tidak semua fitur dan alat tersedia gratis atau memerlukan akun berbayar. Tidak semua media hanya memiliki kelebihan saja, tetapi memiliki kelemahan juga. Salah satunya dari media *Canva* memiliki kelemahan yaitu penggunaan harus menggunakan internet atau aplikasi yang berbentuk online. Adapun kelemahan dari media *Canva* menurut Putri (2022, hlm. 317) sebagai berikut:

- 1) Aplikasi *Canva* mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil.
- 2) Beberapa fitur baru bisa didapat dengan akun premium.
- 3) Desain video cenderung memakan waktu yang lama untuk diunduh.
- 4) Belum ada fitur insert tabel untuk melancarkan *slide* presentasi.

Jika penggunaan media *Canva* tidak menggunakan internet maka media tidak dapat digunakan. Meskipun *Canva* platform desain yang lengkap dan mudah digunakan, namun tetap memiliki beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan. Kelemahan-kelemahan tersebut meliputi ketergantungan pada koneksi internet yang stabil, beberapa fitur yang hanya tersedia dengan akun berbayar, dan beberapa keterbatasan dalam penggunaan aplikasi. Oleh karena itu, pengguna perlu mempertimbangkan kelemahan-kelemahan tersebut dalam menggunakan *Canva* sebagai platform desain.

### **3. Hasil Belajar**

#### **a. Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah kemampuan atau kompetensi yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar dapat berupa pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang diperoleh peserta didik melalui proses pembelajaran. Hasil belajar menurut Budianti et al., (2023, hlm. 129) adalah tujuan pembelajaran, suatu proses yang bertujuan untuk membawa perubahan pengetahuan, pemahaman dan perilaku belajar, serta kompetensi atau keterampilan yang dapat dicapai peserta didik setelah belajar. Hasil belajar menjadi tujuan akhir dari proses pembelajaran yang mengarah pada perubahan positif dalam pengetahuan, pemahaman, perilaku, dan kompetensi peserta didik, sehingga mencapai kemampuan dan keterampilan yang diharapkan. Hasil belajar (Latifaturrodhita et al., 2024, hlm. 58) adalah output akhir yang diperoleh oleh peserta didik setelah menjalani kegiatan belajar, yang dapat dilihat dan diukur melalui perubahan pada peserta didik. Selain itu, Abolladaka & Abolla, (2022, hlm. 68) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan penilaian yang dicapai seorang peserta didik untuk mengetahui sejauh mana bahan pelajaran atau materi yang diajarkan dapat dipahami oleh peserta didik. Hasil belajar menjadi penilaian yang menunjukkan sejauh mana peserta didik memahami materi yang telah disampaikan, sehingga dapat diukur tingkat keberhasilan proses pembelajaran.

Hasil belajar adalah kemampuan peserta didik yang diperoleh setelah kegiatan belajar. Wulandari (dalam Erawati, 2022, hlm. 1087) mengatakan bahwa hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor. Sedangkan Mustakim (dalam Erawati, 2022, hlm. 1087) hasil belajar adalah segala sesuatu yang dicapai oleh peserta didik dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan oleh kurikulum lembaga pendidikan sebelumnya. Kompetensi atau kemampuan yang dicapai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar, meliputi keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta mencakup pencapaian tertentu yang dinilai berdasarkan standar kurikulum.

Berdasarkan pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu proses yang bertujuan untuk membawa perubahan pada diri peserta didik, baik dalam bentuk pengetahuan, perilaku, maupun keterampilan. Hasil belajar dapat dilihat dan diukur melalui perubahan yang terjadi pada peserta didik setelah menjalani kegiatan belajar.

#### **b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar secara umum dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu: faktor eksternal dan internal. Faktor eksternal terdiri dari lingkungan dan instrumental, faktor lingkungan yaitu lingkungan alam dan sosial. Sedangkan faktor instrumental adalah faktor kurikulum atau bahan pelajaran, guru, sarana dan fasilitas, dan administrasi atau manajemen. Faktor internal terdiri dari fisiologi dan psikologi. Faktor fisiologi yaitu kondisi fisik dan panca indra. Sedangkan faktor psikologi adalah bakat, minat, kecerdasan, motivasi, dan kemampuan kognitif (Detman, 2024, hlm. 90). Hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor eksternal dan internal, yang meliputi lingkungan, instrumental, fisiologi, dan psikologi, sehingga mempengaruhi kemampuan dan pencapaian belajar peserta didik. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Sugihartono (dalam Trisnawati, 2018, hlm. 30) sebagai berikut:

##### 1) Faktor internal

Faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: jasmaniah dan psikologis.

##### 2) Faktor eksternal

Faktor yang ada diluar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Hal-hal yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik baik faktor dari dalam yang mendorong peserta didik untuk melakukan sesuatu kegiatan walaupun tidak mendapat rangsangan dari orang lain dengan sadar dan dorongan itu berasal. Dan faktor dari luar adalah pengaruh dari lingkungan peserta didik berada yang mempengaruhi peserta didik untuk melakukan kegiatan (Kaban et al., 2020, hlm. 104).

Berdasarkan pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor

internal merupakan faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar diri individu yang sedang belajar.

### c. Indikator Hasil Belajar

Terdapat tiga ranah dalam hasil belajar (Zainudin dan Ubabuddin, 2023, hlm. 919), yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif adalah kemampuan intelektual peserta didik dalam berfikir, mengetahui, dan memecahkan masalah. Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Sedangkan ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar mencakup tiga ranah utam, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang meliputi kemampuan intelektual, sikap dan nilai, serta keterampilan dan kemampuan bertindak, sehingga mencakup seluruh aspek perkembangan peserta didik.

Untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar peserta didik adalah mengetahui garis besar indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak dicapai, dinilai, atau bahkan diukur. Taksonomi Bloom (dalam Magdalena et al., 2020, hlm. 133) memiliki tiga ranah, diantaranya:

#### 1) Ranah Kognitif

Ranah yang mencakup ingatan atau pengenalan terhadap fakta-fakta tertentu, pola-pola procedural, dan konsep-konsep yang memungkinkan berkembangnya kemampuan dan skill intelektual. Ranah ini terdiri dari enam level, yaitu: (1) *knowledge* (pengetahuan), (2) *comprehension* (pemahaman atau persepsi), (3) *application* (penerapan), (4) *analysis* (penguraian atau penjabaran), (5) *synthesis* (pemaduan), dan (6) *evaluation* (penilaian).

#### 2) Ranah Afektif

Ranah yang berkaitan dengan perkembangan perasaan, sikap, nilai, dan emosi. Ranah ini terdiri dari lima level, yaitu: (1) menerima, (2) merespon, (3) menghargai, (4) mengorganisasikan, dan (5) karakterisasi menurut nilai.

#### 3) Ranah Psikomotor

Ranah yang berkaitan dengan kegiatan-kegiatan manipulative atau keterampilan motorik. Ranah ini terdiri dari lima level, yaitu: (1) meniru, (2) manipulasi, (3) presisi, (4) artikulasi, dan (5) naturalisasi.

Indikator hasil belajar yang dikemukakan oleh Benjamin S. Bloom dengan *Taxonomi of education objectives* yang membagi tujuan pendidikan dalam tiga macam yaitu terdiri atas ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Adapun penjelasan terkait indikator hasil belajar yaitu: Ranah kognitif adalah suatu

perubahan perilaku yang terjadi pada kognisi. Proses belajar terdiri atas kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan otak. Menurut Bloom bahwa tingkatan hasil belajar kognitif dimulai dari terendah dan sederhana yakni hafalan hingga paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi. Rana afektif, diketahui bahwa hasil belajar disusun mulai dari yang paling rendah hingga tertinggi. Yang dimaksud adalah berhubungan dengan nilai-nilai yang pada selanjutnya dihubungkan dengan sikap dan perilaku. Ranah psikomotorik, hasil belajar disusun menurut urutan mulai paling rendah dan sederhana hingga paling tinggi hanya dapat tercapai ketika peserta didik telah menguasai hasil belajar yang lebih rendah (Nabillah & Abadi, 2019, hlm. 660).

Indikator hasil belajar sangat penting untuk membantu guru membuat garis besar yang jelas tentang bagaimana meningkatkan dan mengembangkan proses pendidikan. Dengan adanya indikator ini, guru dapat merancang langkah-langkah pembelajaran yang lebih terarah dan efektif. Berikut ini merupakan indikator hasil belajar yang dikemukakan oleh Nugraha et al., (2023, hlm. 4) yaitu: ranah kognitif (pengetahuan), ranah afektif (sikap), dan ranah psikomotorik (keterampilan). Hal ini sejalan dengan pendapat Sudjana dan Ibrahim (dalam Yandi et al., 2023, hlm. 15) bahwa hasil belajar pada dasarnya merupakan perubahan perilaku laku peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar. Perubahan ini dapat terlihat dari meningkatnya kemampuan kognitif, afektif serta psikomotorik.

Penelitian ini terfokus pada ranah kognitif, yang mencakup beberapa aspek penting yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, evaluasi, dan mencipta. Hasil belajar ranah kognitif adalah adanya tingkah laku sebagai hasil dari perlakuan dalam proses pembelajaran (Febriyanti, et al., 2024, hlm. 2782). Penilaian pada ranah kognitif dengan karakter kemampuan berpikir, penilaian dilakukan dengan menggunakan alat pengukuran berupa tes. Dengan kata lain, keberhasilan dalam ranah kognitif dapat diamati melalui transformasi kemampuan berpikir peserta didik sebagai hasil dari pengalaman belajar yang diberikan. Ranah kognitif dapat diukur melalui dua cara yaitu dengan tes subjektif dan objektif (Suprihatien, et al., 2023, hlm. 243). Tes subjektif biasanya berbentuk soal uraian atau esai yang mengukur kemampuan analisis, sintesis, dan evaluasi, sedangkan tes objektif yang

berbentuk pilihan ganda yang lebih terstruktur dan terstandar untuk menilai pengetahuan dan pemahaman.

Ranah kognitif pada hasil belajar menurut Nuriati et al., (2021, hlm. 145) mencakup kegiatan mental (otak) dalam berpikir, mulai dari berpikir terendah sampai dengan berpikir yang paling tinggi. Dalam konteks pembelajaran, proses kognitif sangat penting karena menjadi dasar dalam membentuk pemahaman dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Perubahan perilaku peserta didik yang ditunjukkan melalui peningkatan kemampuan berpikir menjadi indikator keberhasilan proses pembelajaran yang telah dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Keenam jenjang tersebut adalah: Mengingat (C1) adalah kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali atau mengenal kembali tentang nama, istilah, ide, gejala, rumus-rumus, dan sebagainya tanpa mengharapkan kemampuan menggunakannya. Memahami (C2) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami suatu hal setelah sebelumnya diingat atau dikenali. Seseorang dapat dikatakan telah memahami sesuatu apabila dia dapat memberikan penjelasan atau menguraikan lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan bahasa sendiri. Mengaplikasikan (C3) adalah kemampuan seseorang untuk menerapkan dan menggunakan ide-ide umum, tata cara, atau metode-metode dalam situasi baru yang konkret. Menganalisis (C4) adalah kemampuan seseorang untuk menguraikan suatu materi, informasi, atau keadaan menjadi bagian-bagian yang lebih kecil, serta memahami hubungan antara bagian-bagian tersebut. Mengevaluasi (C5) adalah kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai, atau ide berdasarkan kriteria atau standar tertentu. Mencipta (C6) adalah kemampuan yang mencakup proses menyusun, merancang, atau menghasilkan sesuatu yang baru dari berbagai unsur atau informasi yang telah ada.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan kedua cara tes subjektif dan objektif untuk memperoleh gambaran yang lebih mendalam mengenai capaian kognitif peserta didik. Penggunaan kombinasi antara tes subjektif dan objektif memungkinkan evaluasi yang lebih menyeluruh, karena tidak hanya menilai pengetahuan dasar tetapi juga kemampuan berpikir tingkat tinggi. Hal ini sejalan

dengan tujuan penelitian yang ingin melihat secara dalam pengaruh perlakuan pembelajaran terhadap peningkatan kemampuan kognitif peserta didik.

## **B. Penelitian Terdahulu**

Penelitian yang akan dilakukan harus dikaitkan dengan penelitian sebelumnya dengan tujuan mendapatkan data yang relevan dan mendukung penelitian yang akan dilakukan ini. Terdapat beberapa hasil penelitian terdahulu yang sejalan dengan judul penelitian diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sari et al. (2023, hlm. 577) di SDN 1 Sukamulia Timur menemukan bahwa model *Problem Based Learning* berbantuan *Canva* efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas 4. Dalam penelitiannya menyatakan bahwa model pembelajaran yang diterapkan yaitu model *Problem Based Learning* berbantuan *Canva* mampu memperbaiki atau meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas 4 SDN 1 Sukamulia Timur pada pelajaran matematika. Dalam penelitian tersebut diketahui bahwa terjadi peningkatan persentase peserta didik yang mengalami ketuntasan tiap siklus. Pada pra siklus, jumlah peserta didik yang tuntas hanya 4 orang (17,39%) dan yang belum tuntas sebanyak 19 orang (82,61%). Pada siklus I, terjadi peningkatan jumlah peserta didik yang tuntas menjadi 13 orang (56,52%) dan yang belum tuntas hanya 10 orang (43,48%). Pada siklus II, hampir semua peserta didik tuntas, hanya 2 orang saja yang belum tuntas (8,69%). Oleh sebab itu tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Canva*.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Najoran et al., (2023, hlm. 1271) menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas III SD GMIM IV Tomohon. Dalam penelitiannya menyatakan bahwa penelitian yang sudah dilakukan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar matematika peserta didik kelas III SD GMIM IV Tomohon. Dalam penelitian tersebut diketahui bahwa hasil belajar peserta didik siklus I yang capai KKM terdapat 12 Peserta didik dan 17 peserta didik belum.

Hasil perhitungan persentase ketuntasan hasil belajar menunjukkan hanya terdapat 67,41% yang mencapai KKM. Maka pada siklus ini hasil yang dicapai belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan. Sedangkan suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya jika terdapat  $\geq 75\%$  peserta didik memperoleh peningkatan hasil belajar. Sehingga perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan pada siklus II dengan hasil belajar peserta didik yang mendapatkan nilai rendah berkurang yang mana dapat dilihat peningkatannya mencapai 90,68% sehingga mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu  $\geq 75\%$  dan dapat dinyatakan berhasil. Dengan menggunakan model *Problem Based Learning*, peserta didik dapat berpikir kritis dalam memecahkan soal pecahan dan sudah mampu aktif dalam kegiatan diskusi kelompok.

3. Penelitian Hermuttaqien et al. (2023, hlm. 34) menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 35 Tajuncu. Dalam penelitiannya menyatakan bahwa peneliti berinisiatif melakukan penelitian dengan judul: Penerapan Model *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar peserta didik pada Mata Pelajaran Matematika kelas V SD Negeri 35 Tajuncu Kecamatan Donri-Donri Kabupaten Soppeng. Dalam penelitian tersebut dapat dinyatakan bahwa dari 19 peserta didik, ada 6 peserta didik dengan persentase 31,57% termasuk dalam kategori tuntas dan 13 peserta didik dengan persentase 68,43% termasuk dalam kategori tidak tuntas. Hasil ini menunjukkan bahwa siklus I, ketuntasan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika belum tercapai. Dimana terlihat bahwa dari jumlah peserta didik yang tuntas pada hasil belajar kurang dari 80% karena indikator keberhasilan mengisyaratkan bahwa apabila 80% dari keseluruhan jumlah peserta didik mencapai nilai KKM yaitu  $\geq 78$  pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dianggap belum tuntas secara klasikal. Dengan demikian tujuan pembelajaran belum tercapai sehingga pembelajaran dapat dilanjutkan pada siklus II dengan hasil 19 peserta didik terdapat 18 peserta didik termasuk dalam kategori tuntas dengan persentase 94,73% dan 1 peserta didik dalam kategori tidak tuntas dengan persentase

5,27%. Hasil ini menunjukkan bahwa, pada siklus II ketuntasan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika telah tercapai secara klasikal dengan jumlah peserta didik yang tuntas lebih dari 80% peserta didik yang telah mencapai nilai KKM yaitu  $\geq 78$  pada mata pelajaran matematika melalui model *Problem Based Learning* dianggap tuntas secara klasikal.

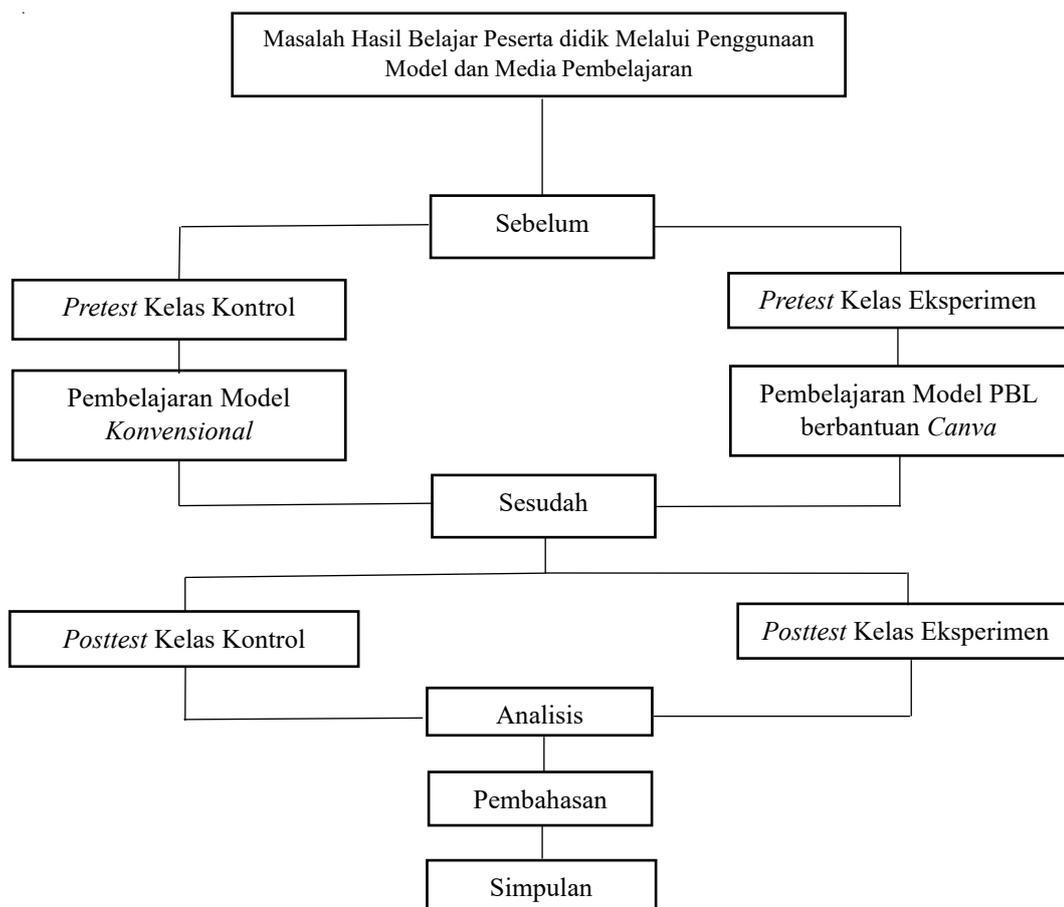
Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Sari et al. menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Canva* pada peserta didik kelas IV SDN 1 Sukamulia Timur. Hasilnya terjadi peningkatan ketuntasan belajar dari 17,39% (pra-siklus) menjadi 91,31% (siklus II), menunjukkan efektivitas penggunaan media pendukung dalam model *Problem Based Learning*. Kemudian yang dilakukan oleh Najoal et al. menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* pada kelas III SD GMIM IV Tomohon berhasil meningkatkan ketuntasan belajar dari 67,41% (siklus I) menjadi 90,68% (siklus II), sekaligus mendorong kemampuan berpikir kritis dan partisipasi aktif peserta didik dalam diskusi kelompok.

Hermuttaqien et al. juga menemukan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* pada kelas V SD Negeri 35 Tajuncu meningkatkan ketuntasan belajar dari 31,57% (siklus I) menjadi 94,73% (siklus II), menunjukkan pencapaian tujuan pembelajaran secara klasikal. Menurut peneliti terdahulu, model *Problem Based Learning* terbukti mampu meningkatkan ketuntasan belajar secara signifikan, mendorong keterlibatan aktif peserta didik, efektif diterapkan pada berbagai jenjang kelas di sekolah dasar, lebih optimal jika didukung media pembelajaran interaktif. Dengan demikian, model *Problem Based Learning* direkomendasikan sebagai model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar matematika di tingkat sekolah dasar.

### **C. Kerangka Pemikiran**

Kerangka berpikir atau kerangkaan pemikiran adalah dasar pemikiran dari peneliti yang disintesis dari fakta-fakta, teori, observasi, dan telaah pustaka. Kerangka berpikir yang baik dapat menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel penelitian yang akan diteliti. Kerangka berpikir menjelaskan pola hubungan antara variabel yang ingin diteliti yaitu hubungan antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

Pada penelitian ini, variabel yang diteliti adalah hasil belajar. Sampel yang digunakan yaitu dua kelas yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen peneliti menerapkan model *Problem Based Learning*, sedangkan pada kelas kontrol peneliti menerapkan model pembelajaran *Konvensional*. Berikut ini adalah kerangka peneliitian yang digunakan:



**Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran**

Kerangka pemikiran diatas, permasalahannya adalah rendahnya hasil belajar peserta didik masih di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) atau masih belum tuntas hasil belajarnya. Pada tahap awal di kelas kontrol peneliti memberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik di kelas tersebut. Kemudian proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan model *Konvensional* atau model pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru di sekolah tersebut. Selanjutnya, di tahap akhir di kelas kontrol peneliti memberikan

tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui pengetahuan akhir peserta didik di kelas tersebut.

Kelas eksperimen pada tahap awal peneliti memberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik di kelas tersebut. Kemudian proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan model *Problem Based Learning* dengan tahapan mengidentifikasi masalah, melakukan penyelidikan, merumuskan solusi, mengembangkan dan menyajikan hasil, serta mengevaluasi penyelesaian masalah. Selanjutnya, di tahap akhir di kelas eksperimen peneliti memberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui pengetahuan akhir peserta didik di kelas tersebut. Kedua hasil dari kelas kontrol dan kelas eksperimen diberikan simpulan akhir dari penelitian.

#### **D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian**

##### **1. Asumsi**

Asumsi mengacu pada latar belakang intelektual suatu jalur pemikiran yang juga dapat diartikan sebagai gagasan primitif atau gagasan tanpa penunjang yang diperlukan untuk menunjang gagasan lain yang akan muncul kemudian. Asumsi yang benar akan mempermudah tujuan penelitian sampai kepada penarikan kesimpulan dari hasil pengujian hipotesis. Pada penelitian ini variabel yang mempengaruhi yaitu model *Problem Based Learning*, sedangkan variabel yang dipengaruhi yaitu hasil belajar. Menurut (Irawan et al., 2024, hlm. 350) model *Problem Based Learning* adalah salah satu model yang menjadikan masalah yang terjadi di lingkungan sekitar sebagai konteks atau konten bagi peserta didik dalam belajar berpikir kritis dan melatih keterampilan pemecahan masalah serta memperoleh pemahaman dalam suatu pembelajaran.

Hasil belajar adalah kemampuan atau kompetensi yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar terdiri dari 3 ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Dalam pendidikan, ranah kognitif menjadi fokus utama dalam proses belajar. Maka dari itu, penelitian ini berasumsi bahwa model *Problem Based Learning* dapat mempengaruhi terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN Rancamanyar 01.

## 2. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban dugaan sementara terhadap rumusan dalam masalah penelitian. Hipotesis adalah pernyataan sementara berbasis norma-norma terkait pada suatu fenomena atau kasus penelitian dan akan diuji dengan suatu metode atau statistika yang tepat (Yam & Taufik, 2021, hlm. 97). Disebut sementara, karena jawaban yang diberikan belum didasarkan kepada teori yang relevan, belum didasarkan kepada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Berdasarkan teori dan kerangka berpikir yang telah dipaparkan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

### a) Hipotesis 1

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

$H_0$  : Tidak terdapat peningkatan antara menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Canva* dengan model pembelajaran *Konvensional* terhadap hasil belajar peserta didik sekolah dasar.

$H_1$  : Terdapat peningkatan antara menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Canva* dengan model pembelajaran *Konvensional* terhadap hasil belajar peserta didik sekolah dasar.

### b) Hipotesis 2

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh antara menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Canva* dengan model pembelajaran *Konvensional* terhadap hasil belajar peserta didik sekolah dasar.

$H_1$  : Terdapat pengaruh antara menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Canva* dengan model pembelajaran *Konvensional* terhadap hasil belajar peserta didik sekolah dasar